



Tesina

Lic. Comunicación Social
Facultad de Ciencia Política y RRH
Universidad Nacional de Rosario

"Repensando el E-learning desde la
Educomunicación. Estudio de caso sobre el
Curso Virtual "Niños y adolescentes en entornos
virtuales".

Alumna: María Paula Palazzesi
Legajo: P-1688/8
Directora de tesina: Lic. María Soledad Casasola

1) Tema.....	3
2) Situación Problemática.....	3
3) Objetivo General.....	3
4) Objetivos específicos.....	4
5) Justificación.....	5
6) Estado de la cuestión.....	6
7) Marco Teórico.....	8
a) Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) entendidas como Entornos virtuales.....	8
b) Procesos de virtualización y modos de aprendizaje.....	9
c) Aprender en comunidad mediante trabajo colaborativo.....	10
d) E-learning desde la perspectiva educomunicacional.....	16
e) Diferentes componentes para construir un entorno E-learning.....	20
8) Marco Metodológico.....	25
9) Desarrollo.....	27
11) Conclusiones.....	40
Bibliografía.....	42

1) Título

Repensando el E-learning desde la Educomunicación. Estudio de caso sobre el Curso Virtual: "Niños y adolescentes en entornos virtuales".

2) Tema

La presente tesina se inscribe dentro del campo de estudios de la Educomunicación, abordando las características y modos de funcionamiento del E-learning como modalidad de educación a distancia en entornos virtuales, a través de la observación participante en el Curso virtual: "Niños y adolescentes en entornos virtuales. Prevención de violencia y estrategias de protección", dictado por la Asociación Chicos.Net en Septiembre y Octubre del 2014.

3) Situación Problemática

Aparici y Silva presentan la actualidad como un periodo de conflicto y de transición de los sistemas educativos. "Mientras que la escuela se basa en la lentitud, la reflexión, la acción lenta, el trabajo simultáneo en grupo y promueve una forma de autoría individual de las producciones y las calificaciones, el nuevo ecosistema comunicativo propone la inmediatez, la aceleración, el shock emocional, la intuición, el trabajo colaborativo, la interacción rápida, la pantalla individual y una forma de autoría grupal" (Aprici y Silva, 2012, p.51).

El auge que adquirieron las nuevas tecnologías en los últimos 20 años, con gran impulso publicitario en los mercados globales, habilitó en muchos sentidos la idea de las "tecnologías salvadoras de la educación". Una de las prácticas más extendidas que acerca la educación con las nuevas tecnologías es la educación a distancia online o E-learning, en nuestro tiempo incrementadas gracias al acceso y uso extendido de los entornos virtuales. Pero, ¿estamos realmente ante las formas de pedagogía que comparten la perspectiva de la Educomunicación o son, como presenta Kaplum (1992), "un vistoso y coloreado maquillaje a las arrugas del viejo y glorioso modelo vertical".

Aunque las tecnologías introducen nuevos espacios para la práctica educativa, las formas de construir pedagógicamente estos espacios muchas veces siguen siendo los mismos. Entonces, ¿Cómo se introduce la perspectiva de la Educomunicación en la formas de pedagogía on-line?, ¿Podemos seguir diciendo que aprender online es solamente trasladar las mismas prácticas de los entornos de aprendizaje tradicionales a espacios virtuales?, ¿En qué medida se relaciona la posibilidad que habilitan estos nuevos entornos de creación de comunidades con prácticas de aprendizaje críticas y colaborativas?

4) Objetivos

a) Objetivo General

Contribuir al conocimiento acerca de las características y los modos de funcionamiento de los espacios de E-learning desde la perspectiva de la Educomunicación, a través del estudio de caso: “Curso virtual: Niños y adolescentes en entornos virtuales. Prevención de violencia y estrategias de protección”

b) Objetivos Específicos

- Analizar los entornos virtuales de e-learning como virtualizaciones de entornos de educación tradicional.
- Establecer la relación entre aprendizaje en comunidad mediante prácticas colaborativas y su importancia a la hora de diseñar entornos de e-learning.
- Identificar los diferentes componentes característicos para la construcción de los entornos de E-learning.

5) Justificación

El interés por realizar esta investigación sobre prácticas pedagógicas en entornos virtuales surge del cursado del Seminario “Educomunicación en la Sociedad del Conocimiento” de la carrera de Comunicación Social de la Universidad Nacional de Rosario y, al mismo tiempo, de mi trabajo dentro del Programa Convivir de la Municipalidad de Rosario, desde donde se piensan y ejecutan políticas públicas sobre uso seguro y responsable de las Tecnologías de la Información y Comunicación (Tic’s).

En primer lugar, uno de los objetivos que proponía el programa del Seminario en el año 2013, era el reconocimiento de procesos de innovación que se producen en el ámbito educativo formal y no formal con la incorporación de las Tic’s en sus prácticas de enseñanza, aprendizaje y comunicaciones. Dentro del estudio de estos procesos de innovación, hace tiempo que el e-learning ocupa un lugar fundamental para pensar la virtualización de la educación y el trabajo colaborativo para el aprendizaje. Sin embargo, es necesario que la investigación de esta temática esté en constante movimiento, los cambios tecnológicos son cada vez más vertiginosos y su dialéctica con las formas de enseñanza varían de acuerdo a las diferentes experiencias e interacción con los que conviven en esos entornos.

Por otro lado, desde el año 2012 soy parte del Programa Convivir Rosario dependiente de la Dirección General de Planificación y Gestión de la Municipalidad de Rosario. Este Programa de Responsabilidad y Compromiso Ciudadano se enfoca en cultivar y fortalecer los lazos y vínculos sociales y las relaciones de convivencia que forman parte del tejido social de la ciudad. Actualmente, uno de los ejes de trabajo con los que el programa funciona es el uso seguro y responsable de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, bajo el nombre “Convivir en la web”, en una primera instancia realizando acciones destinadas al público conformado por niños y niñas de nuestra ciudad y luego trabajando con adolescentes y jóvenes.

Una de la principales guías conceptuales desde donde el programa basa el diseño de sus acciones es la Asociación Chicos.Net, una organización civil sin fines de lucro argentina que se dedica a la promoción de los derechos de internet. Como

parte de la formación continua del Programa Convivir, el equipo participó de uno de los cursos virtuales gratuitos que Chicos.net dictó sobre los modos de usos que hacen los niños y adolescentes en los entornos virtuales, las situaciones de riesgos y las estrategias de protección con las que se pueden afrontar estas situaciones. El curso estaba destinado para personas adultas de habla hispana.

El análisis de este caso particular como ejemplo de E-learning aporta a la construcción de nuevas estrategias para el diseño de políticas públicas del programa donde trabajo en materia de uso seguro y responsable de las Tic's, pero esta vez destinadas a adultos. Conocer las características y modos de aprendizaje en entornos virtuales nos permite tener más herramientas a la hora del diseño de capacitaciones y plataformas para la enseñanza del tema para los adultos en la educación no formal, el próximo público al que se planifica llegar desde el Programa Convivir con sus acciones.

6) Estado de la Cuestión

El E-learning como objeto de estudios posee numerosas investigaciones tanto de las características técnicas de las plataformas como de las mediaciones pedagógicas con las que ellos se construyen. Es decir, tanto desde el lado de los estudios sociales como la educación y la comunicación, como desde las ciencias exactas como la ingeniería en sistemas y computación, puede ser abordada la problemática. En este rango de estudios se muestra la relevancia que adquieren el trabajo conjunto tanto de expertos en educación como de personas que entiendan del manejo técnico de los sistemas para lograr que una propuesta de E-learning se ponga en funcionamiento.

El concepto de E-learning como fenómeno en el que intervienen las TIC's en la educación, adquiere complejidad en tanto se vea desde una óptica instrumental para abaratar costos y hacer más rápido el aprendizaje o si se lo toma como un nuevo modo para pensar otras maneras de enseñar y aprender. Tomando el primer caso, las experiencias del uso del e-learning para capacitaciones empresariales y educación paga es la que más se destaca esa perspectiva. En el segundo caso, los estudios que

analizan la educación formal y particularmente universitaria en su mayoría adquieren esa visión.

Muchas de las discusiones que giran en torno a las mejoras de las condiciones de acceso y herramientas para facilitar el desarrollo de los cursos, estudian experiencias de comparación de diferentes plataformas con las ventajas y las desventajas técnicas que habilitan para su uso. Desde esta lógica es que existen estudios de benchmarking¹ como, por ejemplo, la publicación llamada “Analizamos 19 plataformas de E-learning” cuya autoría es colaborativa y se realizó como propuesta del Congreso Virtual Mundial de e-Learning en 2013. Se presenta como un catálogo de los sistemas de LMS (Learning Management Systems) describiendo las posibilidades de programación y aplicaciones que tienen 19 plataformas para alojar las propuestas de aprendizaje on-line. Estas investigaciones se centran en mejoras técnicas e informáticas para las plataformas.

En el caso del uso de la etnografía virtual para el estudio de comunidades digitales se puede destacar muchos estudios de experiencias dentro de salas de chat, de juegos de rol y simuladores de vida. En términos educativos, las experiencias mayormente investigadas se centran en educación formal y universitaria, diferentes estudios en términos de etnografía de los grupos que se forman en torno a determinadas asignaturas de las carreras a distancia. “La dimensión social del aprendizaje colaborativo” de Perez-Mateo Subiraz expone los resultados de aplicar el trabajo etnográfico a una materia obligatoria de la Universidad Abierta de Cataluña, destacando la importancia de los aspectos sociales que influyen en el aprendizaje en línea. Desde esta perspectiva también se inscribe el presente trabajo, pero a diferencia de esa propuesta que está enmarcada en una institución académica, el presente trabajo analiza un caso de educación no formal dictado desde una organización no gubernamental, en el que los estudiantes acceden a participar no obligatoriamente. Se amplía en este caso el análisis de los aspectos que implican la

¹ El benchmarking es un anglicismo que, en las ciencias de la administración de empresas, puede definirse como un proceso sistemático y continuo para evaluar comparativamente los productos, servicios y procesos de trabajo en organizaciones. En: <http://es.wikipedia.org/wiki/Benchmarking>

opción de realizar o no un curso, que no es de nivel universitario, ni obligatorio dentro de una institución y en el cual los requisitos para participar de él son muy amplios, solamente adultos de habla hispana.

7) Marco Teórico

a) Las TIC's entendidas como entornos virtuales

“A la Internet se la debe considerar como algo más que un depósito de “información” o un medio de difusión de la misma, y también como algo más que un canal de comunicación: es un entorno que genera casos concretos de colaboración, en el cual los participantes pueden construirse ellos mismos en equipos de trabajo, y afirmar su identidad como grupo.” (Burbulles y Callister, p 267).

“La palabra "medio" queda en este caso insuficiente si se trata de definir a las tecnologías de la información y la comunicación como un canal o un trayecto por el cual se transmite algo, tampoco como un sucedáneo de la interacción cara a cara” (Burbulles y Callister, 2001). Desde esta perspectiva, se hace mayor hincapié en el término “comunicación” que en el de “información” dentro del título TIC's, pensando a “la comunicación como un conjunto de intercambios, hibridaciones y mediaciones dentro de un entorno donde confluyen tecnologías, discursos y culturas.” (Scolari, 26). Son espacios donde la participación activa de los usuarios es posible con mayor facilidad al mismo tiempo que es requerida para hacerlos funcionar. Estos entornos nos modifican nuestras prácticas al mismo tiempo que los modificamos haciendo una apropiación de ellos.

Podemos decir que la tecnología incorporada al aprendizaje no es solamente las herramientas de las cuales hacemos uso, sino que constituyen un entorno en el que pasan de ser soporte a dar cuenta de sus posibilidades de utilización. Existen tantos usos y maneras de habitar en esos entornos que no se pueden dar recetas para realizar una implementación correcta para el aprendizaje.

b) Procesos de virtualización del aprendizaje.

Desde que los cambios tecnológicos comenzaron a acelerarse cada vez más con el advenimiento de las telecomunicaciones, las ideas que aparecían en las novelas de ciencia ficción y paisajes futuristas empezaron a sentirse reales y cercanos. Así como Marshall Bergman decía en 1982 que “Todo lo sólido se desvanece en el aire”, el advenimiento de las pantallas interactivas hicieron (y hacen) pensar a muchos que lo real va a dejar de existir, va a dejar de ser real. Pero quizás el punto no sea preguntarnos si lo real es lo único verdadero y valorable sino que nos podemos plantear otro interrogante: ¿Es una oposición la realidad y la virtualidad?

Según Pierre Levy, la virtualización es un proceso de transformación de un ser a otro ser. Es decir que la virtualización no es ni mala ni buena, ni neutra, sino que se presenta como el movimiento de convertirse en otro. “Lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata” (Levy, p14).

Aquí entran en juego dos pares de conceptos que reorganizan filosóficamente la pregunta sobre qué es lo virtual y que Levy retoma del pensamiento de Gilles Deleuze. Por un lado, se plantea que lo real se debe describir con lo posible. Solo es real lo que es posible, entonces son semejantes, no hay creación en el paso de lo posible a lo real. “Lo posible ya está constituido pero se mantiene en el limbo. Lo posible se realizará sin que nada cambie en su determinación ni su naturaleza. Lo posible es idéntico a lo real” (Levy, p18).

En cambio, la dupla virtualidad/actualidad plantea otro tipo de relación, una relación de creación y de cambio. “Lo virtual viene a ser como un conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y reclama un proceso de resolución: la actualización (...) Lo actual no se asemeja en nada a lo virtual: le responde” (Levy, p18-19). La actualización va de un problema a una solución y la virtualización va de una solución dada a otro problema. “La virtualización no se contenta con acelerar los

procesos ya conocidos (...) sino que inventa, con el consumo y el riesgo, velocidades cualitativamente nuevas y espacios-tiempos mutantes” (Levy, p24). Para nuevos problemas hay que encontrar nuevas soluciones que a su vez nos darán otros problemas, como el efecto Moebius, que hace que nada debe quedar estanco.

La virtualización de muchos fenómenos sociales y culturales hace que surjan nuevas problemáticas para dar respuesta. Así como Levy analiza los procesos de virtualización del cuerpo, del texto y de la economía, se puede llevar este concepto a la educación y las prácticas educativas dentro de los entornos virtuales. Más adelante se detalla el concepto del E-learning en entornos virtuales, como un aprendizaje ampliado y cómo desde esta lógica surgen nuevas posibilidades y problemáticas a resolver.

c) Aprender en comunidad y mediante trabajo colaborativo.

Retomando la perspectiva de la Educomunicación, hace más de 40 años, se plantearon cuestiones que han tomado una renovada actualidad en los últimos tiempos a partir del desarrollo de la Web 2.0 que ha extendido los conceptos de comunicación democrática, participación, colaboración o empoderamiento. La web, según Aparici (2011) no es un medio de transmisión de la información como la televisión, la prensa o la radio. “Es un medio para la inmersión y manipulación de ventanas móviles, abiertas a múltiples conexiones entre los contenidos y los interactuantes, dispersos geográficamente, que pueden realizar acciones y encuentros de colaboración sincrónica y asincrónica más allá de las relaciones de tiempo y espacio a las que se ven sometidos los medios convencionales.”

Prieto Castillo (2006) refuerza la idea de que se puede “aprender más allá de los muros del aula”, en la vida cotidiana, donde las relaciones interpersonales que son una fuente de aprendizaje muy rica, se han ido vigorizando con el uso de las nuevas tecnologías. Desde esta perspectiva, aprender es aprender con el otro, un interaprendizaje y el elemento fundamental de esa relación es la comunicación y la creación de una comunidad para que ese aprendizaje sea posible.

Como dijimos anteriormente las nuevas tecnologías crean espacios, habilitan la posibilidad concreta de crear comunidad y trabajo colaborativo. A la hora de trabajar con ellas desde esta perspectiva se dinamiza el uso, producción, distribución y aplicación de información; se estimula el encuentro e interlocución con otros seres y se promueve el placer de la creación, expresado en lo estético y lo lúdico. Es decir, el trabajo colaborativo y el trabajo en red no pueden pensarse separadamente si queremos construir una comunidad de aprendizaje online.

Burbules y Callister se preguntan si la internet es una comunidad y que implica esta perspectiva en la formación de comunidades educativas. Los autores parten de la idea de que las comunidades de cualquier tipo se forman centrándose en torno a las relaciones que estas van construyendo y no a características comunes entre los miembros. Se las considera algo dinámico que tiene que ver también con los espacios y lugares por donde se mueve esa comunidad.

“Lo que se atribuye a la comunidad - ya sea como descripción de un estado de cosas o como un ideal hacia el cual apuntar- se basa, no en las características comunes entre los miembros, sino en relaciones mediadas que se constituyen políticamente en condiciones y espacios históricos específicos. La existencia de una “Comunidad”, en consecuencia, no es algo dado, sino una demanda, una propuesta, definida por un conjunto de condiciones prácticas que la han originado.” (Burbules y Callister, p256-257).

Este conjunto de condiciones sobre las que se forma la comunidad, permiten que perdure, que se diferencie de otras comunidades y hace que exista una dinámica de exclusión para formarlas y al mismo tiempo impedir que se forme una gran comunidad. Se proponen tres condiciones: *condiciones mediadoras, condiciones políticas y condiciones de espacio y lugar.*

En primer lugar, se afirma que “las relaciones humanas son mediadas, incluso las aparentemente directas, cara a cara” (*Burbules y Callister*, p257). Es decir, siempre existen *condiciones mediadoras* para las interacciones sociales y uno de ellos son los canales de interacción. Estos dejan que surjan diferentes modos de interacción, o que se discutan temas y otros queden encubiertos, hacen que puedan participar de la comunidad algunas personas y otras no. Otra condición mediadora puede ser las diferentes formas que tienen los actores sociales de realizar sus prácticas de identidad, como conforman y muestran su identidad hacia los otros miembros de la comunidad.

Las *condiciones políticas* de la comunidad se relacionan con adscripciones y sentimientos de adhesión al grupo que puede ser voluntaria o no. Muchas veces se nace en comunidades y se permanece en ellas sin elegirlo. Pero lo fundamental de esta condición es cómo se organiza las diferencias dentro de la comunidad para que esta se conforme y perdure.

Por último, se nombran a las condiciones espaciales y de lugar, poniendo el acento en cómo llega un espacio a ser lugar. “Sabemos dónde estamos porque se supone que debemos hacer ahí” (*Burbules y Callister*, p263) y al mismo tiempo en ese habitar los espacios se modifican. Las comunidades se pueden formar a partir de espacios que se van convirtiendo en lugares por medio de la apropiación e inversamente las huellas realizadas por esta apropiación modifican los lugares. Por mejor diseño que se quiera llegar a realizar de un espacio ideal, el paso hacia un lugar está determinado por la dinámica de la comunidad que habita en él.

Luego de analizar estas condiciones para la formación de comunidades en general, los autores se preguntan: ¿Cómo se presentan estas condiciones en los entornos virtuales al ser ellas las que enmarcan la formación de comunidades online y más específicamente comunidades de aprendizaje online?. Como se ha dicho anteriormente, no se puede pensar a internet como un medio de comunicación solamente en forma instrumental o como reservorio de información para utilizar en procesos educativos, se debe tener en cuenta que, como entorno, las mediaciones, la

política y los espacios adquieren otras características pero también influyen en la conformación o no de equipos de trabajo.

Las condiciones mediadoras en los entornos on-line juegan un rol importante desde los canales de comunicación y los lenguajes en sí. Se está hablando de multiplataformas y multilenguajes por los cuales los participantes de las comunidades interactúan. Expresarse y relacionarse a través de texto, de imágenes, de audio, con la posibilidad de combinarlos y hacerlos jugar al mismo tiempo da cuenta de la multiplicidad de comunidades que se abren en los entornos virtuales. La sincronidad o la asincronidad con las que se pueden dar estas comunicaciones entre los miembros también van a jugar un papel importante en la dinámica del grupo. Por otro lado, las identidades (también condiciones mediadoras) cambian y se mimetizan mucho en el “estar online”. Las personas adquieren una variedad de estrategias de autor representación: algunas son bastante literales (usar sus nombres y datos personales de la realidad) y otras son imaginarias (pseudónimos, avatares para presentación gráfica); y esto también influye en las relaciones de confianza que se generan dentro de la comunidad y la imagen que tienen los miembros para los otros.

En términos de las condiciones políticas no se puede decir que los entornos virtuales sean terrenos neutrales donde todo está desregulado y cualquiera puede hacer lo que le parezca según su comportamiento en cualquier otro ámbito. “Debido a que conecta a participantes de distintos sistemas políticos, religiosos y éticos, se imagina que Internet es un espacio liberal y pluralista” (Burbules y Calister, p.275), pero esto no quiere decir que para la formación de una comunidad los miembros no pauten reglas de lo que está o no permitido hacer dentro de ella.

Por último, las condiciones de espacio y lugar son, quizás, las más significativas y las que mayor curiosidad despiertan al pensar en una comunidad en la que los miembros no se conocen cara a cara. Hemos hablado de las tecnologías como creadoras de entornos virtuales, del ciberespacio, término que apareció por primera vez en una novela de ciencia ficción y que hoy en día es común entre nosotros. Pero, ¿Se puede hablar del ciberespacio como un “ciberlugar”? Burbules y

Callister lo plantean desde la misma perspectiva que la apropiación de los espacios y lugares por las comunidades físicas, en el sentido que al vagabundear por la internet parece que uno se pierde y se dispersa, hasta que va dejando huellas, genera estrategias y hace de ese espacio un lugar. Las comunidades virtuales que se encuentran en internet tienen conexiones más allá de los lugares físicos donde se encuentran. Virtual, como hemos visto antes, no tiene que ver con un lugar sino con un movimiento o una relación, hay un entre medio que la persona no está físicamente pero sigue existiendo.

Para trasladar estas condiciones al analizar las comunidades on-line como comunidades educativas se debe tener en cuenta pensarlas de una manera diferente. Burbules y Callister afirman: “Si las categorías como la de comunidad de aprendizaje son interpretadas de una manera demasiado homogénea, los miembros con diferentes estilos de aprendizaje o intereses, se alejarán de ellas”. La idea tradicional de comunidad educativa está asociada a la idea de institución, un lugar donde se va a aprender, donde la persona es parte y pertenece a esa comunidad solamente, pero dentro de la Internet es más fácil que los usuarios pertenezcan a muchas comunidades al mismo tiempo y se hace más simple el intercambio entre ellas. Como proponen los autores, “No hay ninguna razón para presumir que las instituciones educativas formales siempre estarán en ventaja para dar respuesta a las diferentes inquietudes de los distritos escolares.” (Burbules y Callister, p.276) Las características de la formación de comunidades de aprendizaje virtual deben tener en cuenta otros factores mucho más flexibles que pensarlas tradicionalmente, en el sentido de pertenecer por periodos de tiempo más largos a una institución.

Retomando la perspectiva de la Educomunicación, Pérez y Subirá (2007) presentan al aprendizaje colaborativo virtual como un proceso social de construcción de conocimiento, en el que, a partir del trabajo conjunto y el establecimiento de metas comunes, se da una reciprocidad entre un conjunto de individuos que saben diferenciar y contrastar sus puntos de vista de tal manera que llegan a generar un proceso de construcción de conocimiento. Estos autores apuntan a la importancia de la dimensión social como pieza básica para que se cree el clima del trabajo

colaborativo en grupo. Por dimensión social se entiende la dimensión, aspecto o contenido social de los grupos colaborativos, los mensajes o parte de mensajes no relacionados directamente con el contenido formal del tema o asignatura.

En el artículo Pedagogía de la interactividad de Aparici y Silva (2006), se propone un nuevo modelo de aprendizaje que se aleja de la óptica conductista "Feed-Back" la que pone en el centro de la escena al emisor y a la transmisión de información. Para lograr el trabajo colaborativo con la participación de todos, el rol del docente es muy importante pensarlo desde un lugar de guía y coordinador más que de palabra autorizada para juzgar lo que es correcto o no. Como se explica en un artículo del portal Educ.ar, el Tutor posee una insoslayable función y debe demostrar "disponibilidad socio-cognitiva además de ser el mediador en los procesos en los que se va generando conocimiento. Debe ser un facilitador del diálogo y acompañar el proceso de construcción de la comunidad para el aprendizaje. Debe conocer los contenidos, los medios tecnológicos y acompañar a cada estudiante según su estilo cognitivo o inteligencias múltiples".

Pero así cómo es importante el rol del docente para acompañar este proceso se requiere de estudiantes activos en estos espacios. "En la sociedad del conocimiento, como nunca antes, se requieren estudiantes activos que, por sí mismos, sean capaces de planificar, buscar, evaluar, aplicar y renovar constantemente los conocimientos a lo largo de toda la vida." (Facundo, 2004). Dada la inmensa cantidad de información que existe en todos lados y el acceso cada vez mayor a ella, la construcción del conocimiento a partir de la información debe ser algo colectivo y de parte de la iniciativa misma de las personas que estén en la búsqueda de ese aprendizaje. La perspectiva se movió de eje y se pasó a llamar a estos procesos como "aprendizaje" y no como "enseñanza".

"En la actualidad es el estudiante quien, de forma consciente, ha de llevar la responsabilidad de su aprendizaje; el conocimiento se encuentra disponible o hay que crearlo; se cuenta con los medios técnicos de búsqueda e investigación que hacen cada vez más fácil el

acceso a los conocimientos disponibles; y se conocen los métodos fundamentales para evaluar los anteriores y crear nuevos conocimientos.” (Facundo, 2004)

Por parte del alumno, se requieren otras características para que contribuya a estos espacios. “Un alumno más preocupado por el proceso que por el producto, preparado para la toma de decisiones y elección de su ruta de aprendizaje.” (Almenara, 2002). Es decir, preparado para el autoaprendizaje más que preocupado por la adquisición y memorización de información, y la reproducción de la misma en función de patrones previamente establecidos.

Las TIC's aportan un nuevo reto al sistema educativo, y es el pasar de un modelo unidireccional de formación, donde por lo general los saberes recaen en el profesor o en su libro de texto, a modelos más abiertos y flexibles, donde la información situada en grandes bases de datos, tiende a ser compartida entre diversos alumnos. Por otra parte, se rompe la exigencia de que el profesor esté presente en el aula, y tenga bajo su responsabilidad un único grupo de alumnos. "Esto último nos lleva a destacar que las Tic's, tienden a romper el aula como conjunto arquitectónico y cultural estable. El alumno puede interaccionar con otros compañeros y profesores que no tienen porqué estar situados en su mismos contexto arquitectónico" (Almenara, 2002).

d) E-learning desde la perspectiva Educomunicacional

Desde hace 40 años, en América Latina se impulsa una corriente de pensamiento que plantea repensar la educación en función de la incorporación de las prácticas comunicativas críticas al aprendizaje, tanto informal como formal. Dentro de esta perspectivas se inscribe la Educomunicación, para “dar elementos cognitivos, expresivos y reflexivos a todos nosotros que convivimos en una sociedad de redes para tener una actuación mayor y más equitativa” (Orozco, 2012).

Esto significa que, por un lado, se está interpelando a la educación acerca de la incorporación de los medios y las tecnologías en los procesos de aprendizaje y, por

otro lado, se busca formar prosumidores² críticos frente al uso y consumo de estos medios y tecnologías con/en las que convivimos. Citando a Francisco Gutiérrez Pérez, Prieto Castillo (2006) dice: “Para ello se requiere una nueva pedagogía que estudie cómo posibilitar la capacidad del sujeto en su uso de ese lenguaje total, cómo ayudarlo a ser creador, cómo facilitarle el uso de los nuevos recursos para que pueda decir su palabra y pronunciar el mundo”.

Haciendo una descripción histórica de sistemas de educación a distancia, Santángelo (2000) afirma que la utilización de los materiales escritos remitidos por correo a los estudiantes constituye una tendencia que tuvo sus comienzos a mitad del siglo XIX en varios países y sus ventajas eran llegar a donde la enseñanza presencial no podía hacerlo. Estos proyectos se generaron principalmente desde instituciones de educación superior, suponiendo que el aprendizaje podía realizarse en total autonomía de un profesor y en soledad, leyendo los materiales que les proveían.

Las tecnologías con las que a fines de siglo XX y hoy en día convivimos “implican un cambio sustancial en las reglas del juego pedagógico que han perdurado a lo largo de los últimos siglos” (Aparici, 2011). Citando a Ortega Carrillo, Chacón Medina (2004) dice que el E-learning o enseñanza virtual *es una submodalidad de la educación a distancia caracterizada por el establecimiento de interacciones comunicativas alumno-alumno y alumno-profesor a través de ordenadores conectados a servidores de información mediante redes telemáticas.*

Sin embargo, muchas definiciones que se apoyan en la idea de que el E-learning es solamente el uso de las tecnologías al servicio de la educación, esto nos limitaría a reducir este campo meramente a cuestiones técnicas. Desde una mirada crítica a estas definiciones Peter Van der Pol (2006) se detiene en la semántica de la palabra “electrónico”, de donde viene la “e” de E-learning y dice que esta modalidad de aprendizaje “implica mucho más que enseñar y aprender a través de medios electrónicos”.

² Prosumidor:

El auge que adquirieron las nuevas tecnologías en los últimos 20 años, con gran impulso publicitario en los mercados globales, habilitó en muchos sentidos la idea de las “tecnologías salvadoras de la educación”. Van der Pol (2006) explica: “Los conciliábulos de e-Profetas y e-Vangelistas, alentados por la histeria de las Tic's durante los años noventa, se regodean en esa combinación de vaguedad y exaltación, urdiendo febriles predicciones acerca de las posibilidades y el futuro del E-Learning”. Pero las brechas digitales y educativas que existen hoy en día nos demuestran que las tecnologías como estrategias pedagógicas no hacen nada por sí mismas.

“Una década atrás la preocupación en la organización y desarrollo de las primeras experiencias en torno al E-learning se focalizaron más en los aspectos tecnológicos que los propiamente pedagógicos. Cuestiones relativas a las características de las infraestructuras de telecomunicaciones o de determinadas plataformas informáticas centraron, en aquel momento, la atención de las organizaciones, gestores y expertos implicados en la creación de sistemas de formación distribuidos a través de Internet. Posteriormente el interés se derivó hacia los estándares de compatibilidad entre unas plataformas y otras que permitieran la reusabilidad e intercambio de unos contenidos de cursos con otros” (Area y Adell, 2009).

Actualmente las preocupaciones se centran más en las cuestiones de calidad pedagógica de los cursos on-line (calidad de los materiales didácticos, de la interacción y comunicación entre los participantes, de la tutorización y evaluación de los aprendizajes), así como también en la experimentación de nuevos formatos de E-learning: la utilización de los espacios físicos con los virtuales, la incorporación pedagógica de lo que se conoce como la web 2.0 y otras tecnologías de naturaleza móvil (M-learning³)

³ Se denomina a la forma de aprendizaje mediante dispositivos móviles de conexión inalámbrica.

En el estudio “Hacia una definición inclusiva del E-learning” donde se intenta construir una definición “actual e integradora” del concepto analizando la mirada de expertos de todas partes del mundo sintetiza que el E-learning es: *“Una modalidad de enseñanza y aprendizaje que puede representar todo o una parte del modelo educativo en el que se aplica, que explota los medios y dispositivos electrónicos para facilitar el acceso, la evolución y la mejora de la calidad de la educación y la formación”* (Sangra, 2011).

Quizás la siguiente definición provee mejores herramienta para entender esto: *E-learning es “la ampliación del entorno de aprendizaje, más allá de sus tradicionales límites físicos, geográficos y temporales, a través del uso de tecnologías digitales en red”*. Es decir, para Peter Van der Pol (2006), el verdadero potencial del E-learning está en la metodología de la mediación pedagógica y no exclusivamente en la tecnología. No es otra cosa lo que demuestra el itinerario de la comunicación educativa en el contexto de la pedagogía latinoamericana que la Educomunicación.

Si se plantean a las tecnologías como espacios, donde convivimos con otros, esto ayuda a pensar formas de educación donde el convivir y compartir experiencias con otros son actividades fundamentales en el proceso de aprendizaje. “Mediante estos nuevos medios se pueden ofertar actividades donde se incorporen los niveles que la teoría de la comunicación define como interpersonal, grupal, social o masivo” (Chacón Medina, 2004). Como se dijo anteriormente, la creación de la condiciones para crear una comunidad de aprendizaje y potenciar el trabajo colaborativo debe ser fundamental para repensar el E-learning desde la Educomunicación.

Todo esto requiere pensar en una mediación pedagógica antes que en la tecnología por sí sola en la educación. Mediación pedagógica, según Prieto Castillo (2006), es un concepto que se centra “en el tratamiento comunicacional de contenidos, formas de expresión y prácticas de aprendizaje en relaciones presenciales o a distancia, a fin de hacer posible el acto educativo dentro del horizonte de una educación concebida como participación, creatividad, expresividad y relacionalidad”. Tiene que ver con tejer puentes entre los que forman la comunidad de

aprendizaje para poder aprender con otros, “la base de la mediación pedagógica tiene como punto de partida lo siguiente: es muy difícil enseñar cómo no se ha aprendido” (Prieto Castillo, p127).

e) Diferentes componentes para construir un entorno E-learning

Al momento de hablar del diseño del entorno virtual para el E-learning, hay que tener en cuenta una de las discusiones que se planteaban anteriormente: si se podía transformar el ciberespacio en un ciber lugar, una de las condiciones que llevan a formar una comunidad de aprendizaje. Burbules y Callister (2001) hablan de este paso como un proceso que significa familiarizarse con el entorno, aprendiendo a reconocer alguna de sus características. La arquitectura del espacio on-line y las posibilidades que abre cada diseño para poder dejar huellas de apropiación en él, también influye sobre la construcción de comunidad.

La cara visible de un entorno de E-learning puede ser similar a la de una página web cualquiera y con un diseño adecuado, de fácil navegabilidad, los usuarios (estudiantes) aprenden rápidamente cómo utilizarla. La estandarización de las interfaces del usuario, el similar diseño de los navegadores de la web, los elementos básicos comunes de las páginas que ellos descargan, y otras características permiten aprender un recorrido propuesto al usuario. Depende del diseño y de lo que se busca con el entorno de aprendizaje que le permite más versatilidad al usuario para modificarlo o no.

Van der Pol (2006), aclara que en términos de accesibilidad, los entornos de E-learning, generalmente son cerrados, es decir, que se acceden a través un usuario y una contraseña. También puede ser que se deba descargar un software especial para acceder a ellos (client based) o que se acceda directamente a través el servidor de Internet del que se disponga (server based).

Pero además de esta “fachada”, existe un “back-end”, todo lo que funciona por detrás y que le da sustento a la posibilidad de realizar o no las acciones en la página, de acuerdo a cómo se diseñó la plataforma. Este “detrás de escena” del E-learning,

es lo restringido para la mayoría de usuarios, tanto por los permisos para utilizarlo y modificarlo como por los conocimientos que hay que poseer para construirlo.

Para estudiar diferentes aspectos del diseño e implementación de un entorno de E-learning, Peter Van der Pol (2006) propone cuatro capas que se interconectan y se entrelazan en el “front-end”, lo que se ve al ser usuario de un entorno de enseñanza online: *capa administrativa*, *capa de gestión de conocimiento*, *capa de comunicación* y *capa de colaboración*. Si bien estas capas son utilidades que se distinguen mejor accediendo con el rol de administradores, tutores y docentes de los cursos on-line, en el “front-end” de la página y en el rol del alumno se pueden reconocer claramente.

En primer lugar, *la capa administrativa*, se trata de las funcionalidades con las que se manejan tareas tales como el registro, el seguimiento, el mantenimiento de los archivos, la asistencia, la participación, etc. Son las actividades que requieren sistematización de información y que virtualizan la burocracia de la educación presencial.

Van der Pol (2006) propone como ejemplo de esto: “En lugar de inspeccionar el espacio online de trabajo de cada estudiante, la capa administrativa junta todos los trabajos que han entrado y los envía a la página del profesor, o le manda un aviso por correo electrónico”.

Los formularios on-line, los archivos de registros y las notificaciones son parte de las herramientas que se pueden tener en cuenta al momento del diseño del entorno. Con los primeros los estudiantes deben completar online (inscripción, cuestionario, prueba, quiz, etc., son ejemplos de esta funcionalidad); una base de datos recibe, procesa y almacena la información entrante. Los archivos de registro son un control de los movimientos de los usuarios dentro del entorno, detallan los inicios de sesión o el tiempo que pasan adentro de la plataforma. Por último, las notificaciones automáticas son las alertas que los estudiantes reciben en espacios tanto dentro de las plataformas como por otros entornos virtuales sobre el curso, que pueden ser

mails o mensajes de texto. Esto último te permite estar al tanto de las actividades del curso, de fechas importantes o de mismas intervenciones de otros miembros.

En segundo lugar, en la parte del contenido, tenemos a la *capa de gestión del conocimiento*, la cual se encarga del manejo de los materiales con los que se dictará el curso. Las clases, los ejercicios, los módulos, se deben pensar antes de lanzar el cursado. Esto es muy diferente de lo que pasa con las clases presenciales, donde el docente tiene los objetivos generales y lo que se dictó en clases anteriores pero puede cambiar las actividades sobre la marcha de las clases o prepararlas unos días antes del dictado.

Sin embargo, no todo el contenido es lo que los docentes prepararon de antemano para los estudiantes: “Por lo general, el 70% del contenido de un curso es diseñado y desarrollado antes de su comienzo. El 30% restante es generado durante el curso bajo la forma, por un lado de retroalimentación del docente, materiales adicionales, etc, y por otro lado, de los resultados del trabajo individual y colectivo de cada alumno” (Peter Van der Pol, 2006).

Puede ocurrir que se entregue todo el contenido dentro del curso, como si fuera una biblioteca, de manera jerárquica, con divisiones y subdivisiones por temas o de manera muy meticulosa, donde el estudiante debe ir a buscar un contenido por diferentes secciones. Esta organización no se corresponde con una manera lógica e intuitiva que lleva a la usabilidad de la plataforma y se concuerda con la idea pedagógica de conocimiento construido colectivamente o guiado por un recorrido. La *capa de gestión del conocimiento*, además del contenido, debe tener en cuenta el camino que se irá transitando por los estudiantes. Botones de “vaya a la próxima actividad”, la habilitación progresiva de la entrada de los módulos o los llamadas “senderos de migajas” que son todas las prácticas de aprendizaje ordenadas por etapa, pueden ser opciones para la estructuración del contenido.

Como tercer grupo de componentes encontramos la *capa de la comunicación*, a la que pertenecen todos aquellos elementos que facilitan las interlocuciones

relacionadas con el curso, tales como las discusiones, los debates, las sesiones de preguntas al docente o un invitado, o entre los estudiantes. Muchas de estas acciones se realizan a través de herramientas con las que muchas personas están familiarizadas hoy en día: los chats, los correos electrónicos, las videoconferencias, etc. El desafío es pensar estas herramientas articuladas de los entornos de aprendizaje virtual y cuales sirven para llevar a cabo cada actividad del curso. En este sentido, Van der Pol (2006) señala que es un grave error dar por sentada la participación de los estudiantes en estas prácticas de aprendizaje, sobre todo al principio del proceso, por eso es preciso guiarlos, motivarlos y convencerlos del uso de estas funcionalidades que les son familiares, para cumplir los propósitos del aprendizaje.

En términos pedagógicos, quizás la división de estas herramientas en comunicación sincrónica y asincrónica no sea algo accesorio. La comunicación sincrónica, como los chats y las videoconferencias, permiten jugar con la ilusión de la cercanía y el contacto directo entre los participantes del curso. El tiempo real requiere de un compromiso mayor de los participantes para coordinar el encuentro online y para intervenir en las actividades. Las lluvias de ideas, los debates, los mapeos conceptuales y los juegos de roles por casualidad; esas son las principales prácticas de aprendizaje del dominio afectivo. Estas actividades en tiempo real hacen que la comunicación sea inmediata, vívida, espontánea y genere compromiso en los participantes. El aspecto negativo es la dificultad para organizar el espacio ya que todos deben estar en la plataforma al mismo tiempo.

Por otro lado, la comunicación asincrónica, como los foros o los correos electrónicos, permite pensar y reflexionar antes de hacer las intervenciones en las actividades o las consultas sobre los temas, además de que favorece a los participantes menos extrovertidos a participar. "Toda la comunicación que tiene que ver con la aplicación de un nuevo conocimiento (en ejercicios, tareas, proyectos, pero también por medio de preguntas y respuestas, diálogos guiados, discusiones, bitácoras) se lleva mejor asincrónicamente", (Van der Pol, p232). Estas pueden ser actividades que necesitan de un mayor tiempo, por ejemplo, para aprender un nuevo

concepto, para explorar límites de su significado y relacionarlo con otras experiencias anteriores.

Por último, y quizás lo más importante en términos de componentes que hacen al trabajo colaborativo en línea, se encuentra la *capa de la colaboración*, que facilita, organiza y maneja todas las prácticas de interaprendizaje en grupos, tales como: ejercicios y tareas grupales, proyectos grupales, investigaciones grupales, estudios de caso grupales, etc. Estas herramientas son las que menos están desarrolladas en términos de espacios concretos dentro de las plataformas de E-learning, por eso es que “hay que ser cuidadosos, modestos y creativos al momento de promover estas con las prácticas colaborativas” (Van der Pol, 2006). En este sentido, el desafío está en el desarrollo de lugares de trabajo colaborativo dentro de las mismas plataformas, adecuados para el trabajo en grupo, centralizados y con fines pedagógicos. Si bien hay otras herramientas externas como, por ejemplo, los procesadores de texto on-line que permiten la escritura colaborativa o las funcionalidades de las redes sociales, se debe salir del entorno de aprendizaje para acceder a ellos.

8) Marco Metodológico

La presente investigación encuentra su referencia en un marco metodológico cualitativo, teniendo en cuenta que su finalidad principal es interpretar y entender “los motivos y creencias que están detrás de las acciones de la gente” (Taylor y Bogdan, 2002:16). Asimismo, se tendrá en cuenta que las características de los entornos virtuales hacen que las herramientas metodológicas que se empleen deben tener ciertas modificaciones con respecto a las tradicionales. En relación a esto, Taylor y Bogdan conciben a los investigadores cualitativos como flexibles “en cuanto al modo en que intentan conducir sus estudios.” Estos autores plantean que “el investigador es un artífice (...) Se siguen lineamientos orientadores, pero no reglas. Los métodos sirven al investigador; nunca es el investigador el esclavo de un procedimiento o técnica” (Taylor y Bogdan, p9).

Por otro lado, dentro de los estudios cualitativos, la etnografía virtual tiene actualmente un papel protagónico para el análisis de diferentes formas de funcionamiento de comunidades virtuales en sus entornos. “Ahora, el etnógrafo gracias al soporte tecnológico tiene acceso inmediato, casi instantáneo, a grandes cantidades de datos desde cualquier lugar y en cualquier momento.” (Téllez Infantes, 2002). Pero en las comunidades on-line, “los individuos se ven agrupados por intereses comunes o temáticas, concentrándose alrededor de forums o grupos de discusión, sin tener en cuenta cualquier otro condicionante social, siempre que estos no se antepongan a los intereses del grupo en cuestión”, lo cual implica que, como vimos anteriormente, el espacio se configura y se construye a partir de las relaciones más que de las cercanías espaciales reales.

Estar ahí significa también “ser ahí” y las identidades “en muchas ocasiones se esconden tras el anonimato que posibilita Internet y que nos enfrenta a una forma de interacción y sociabilidad anónima, donde los sujetos pueden recrear su propia identidad”. Las discusiones también aparecen aquí en torno a si se debe estudiar las prácticas de las personas tanto en los entornos virtuales como en la realidad. En el presente estudio, el interés está puesto en el análisis del entorno virtual donde se

desarrolla el E-learning y cómo funciona este como comunidad de aprendizaje, lo que lleva a considerar metodológicamente sólo las acciones y las identidades conformadas por los usuarios dentro de este curso y cómo se presentan ante los otros participantes.

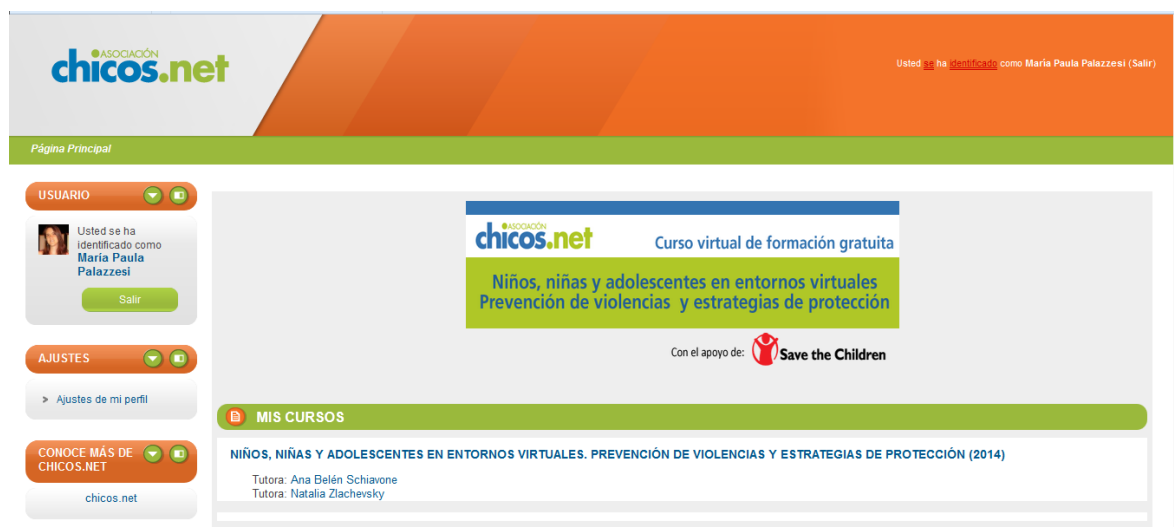
En cuanto a los materiales de análisis que se recolectan en los estudios de etnografía virtual, junto al texto, en Internet encontramos la imagen en sucesión, el vídeo como un nuevo “texto simbólico” que debemos descifrar y analizar antropológicamente. En los entornos virtuales, imágenes, audio y video se complementan con el texto y hacen surgir el lenguaje multimedia. Dentro del aula virtual del curso, se organizan los debates y se hace una propuesta pedagógica a partir del lenguaje multimedia, que los usuarios deben interpretar y al mismo tiempo construirlo ellos mismos. La gráfica de la plataforma también forma parte de ese lenguaje y no se puede recuperar más que accediendo al aula virtual y comprobándolo, estando ahí. Así como en la etnografía real las fotos y las descripciones de los lugares hacen al material para análisis, aquí las capturas de pantalla de los diferentes espacios y propuestas del curso son una herramienta para la recolección de datos sobre lo que vamos a analizar.

La técnica de la observación participante consiste en la inmersión del investigador en un escenario elegido por un periodo de tiempo, para obtener una perspectiva interna del escenario o la cultura del grupo. “La observación requiere de una herramienta que permita sistematizar lo que se observa, aunque la memoria tiene un gran valor se utilizan también notas de trabajo de campo recuperadas en un “Diario de Campo”. En los entornos virtuales, los registros pueden ser almacenados de manera instantánea y sin introducir ningún elemento extraño que condicione a la interacción de los otros sujetos participantes. En este caso, durante los dos meses de cursado los registros de todas las intervenciones que se realizaron en el curso están archivadas en E-mails que enviaba el servidor al correo personal de mi perfil como alumna.

9) Desarrollo

Chicos.net⁴, es una asociación civil argentina sin fines de lucro cuyo objetivo es diseñar e implementar iniciativas que promuevan el cumplimiento de los derechos de los niños, niñas y adolescentes. Uno de los ejes con los que trabajan se llama “Alfabetización y ciudadanía digital” y su enfoque implementa proyectos que incluyan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (Tic's) como facilitadoras del acceso a la información y contenidos de calidad, a la inclusión social y escolar, al derecho a la expresión y participación y a un uso seguro y responsable de las mismas.

Una de estas iniciativas fue crear un espacio de formación docente. A través del sitio web www.chicosnet.aulainstitucional.com.ar se accede al campus virtual en el que están alojados diferentes cursos virtuales que dicta la asociación. Es una plataforma Moodle⁵ que funciona a través de cualquier navegador (Chrome, Mozilla, Explorer, etc.) y desde cualquier sistema operativo (MS Windows, MacOS , GNU/Linux y otros). Anteriormente nombramos a este tipo de plataformas como “server based”, que no necesitan descargar otro software para ingresar al aula virtual.



Vista del sitio www.chicosnet.aulainstitucional.com.ar en 2014, ingresando desde el perfil de usuario

⁴ www.chicos.net

⁵ Moodle es una aplicación web de software libre que permite crear y gestionar entornos de aprendizaje on-line.

El *Curso virtual: “Niños y adolescentes en entornos virtuales. Prevención de Violencia y estrategias de protección”* fue dictado en Septiembre y Octubre del año 2014. Si bien la Asociación Chicos.net es argentina, desde hace varios años trabaja en red con otras organizaciones latinoamericanas sobre temas de infancias. Durante el 2014 lanzó por segundo año consecutivo una capacitación online gratuita para países de habla hispana que es sobre la que trabajaremos en esta ocasión. El objetivo de la misma fue “contribuir a que organizaciones sociales, áreas de gobierno y personas vinculadas a temas de infancia y juventud adquieran conocimiento y potencien su trabajo en proyectos vinculados al derecho de niños, niñas y adolescentes a un uso seguro y responsable de las tecnologías de la información y la comunicación (Tic's)”.

En esta edición del curso se inscribieron 396 personas de 9 países diferentes. Se organizaron 6 comisiones dirigidas por un coordinador y dos tutores, estos últimos con el rol de interactuar directamente con los alumnos. Mi participación y acceso dentro del curso se desarrolló en el grupo 5. Las actividades se realizaron completamente on-line durante 5 semanas de cursado, desde el 8 de octubre del 2014 al 13 de septiembre de ese mismo año. La organización de los contenidos y del dictado del curso también se ordenó semanalmente, primero el trabajo en un módulo de introducción al curso y luego se habilitarían, en las 4 semanas posteriores, los módulos de actividades. Luego de estos plazos, las consultas posteriores al material e impresión de certificados se pudieron realizar hasta el 31 de octubre, para luego cerrar formalmente el aula virtual. Actualmente este aula virtual no se encuentra disponible para consulta de los alumnos que formamos parte de su cursado.



Espacio de introducción del aula virtual del curso

Para acceder al curso de Chicos.net, se realizó una inscripción mediante Google luego de la cual se asignaba por orden de envío del formulario, una clave y usuario por defecto para que el alumno pudiera acceder al curso, así como también una comisión de trabajo donde iba a desarrollar sus actividades. Tanto los profesores, como los alumnos podían hacer un seguimiento de su desempeño en el curso, mediante la sección calificaciones en el perfil de los alumnos. Aquí, el tiempo de permanencia en el espacio y las horas dedicadas conectados no eran requisitos para la aprobación, entonces no eran visibilizados en el seguimiento del alumno, pero si se registraba la última conexión.

Todos estos componentes nombrados, pueden ser identificados como parte de la *capa administrativa* del curso, con la cual se virtualizan las operaciones burocráticas que se deben realizar para el seguimiento de los usuarios dentro del curso. Lo que en una institución tradicional puede ser entregar una carpeta con información personal y documentación o tomar asistencia, en este entorno se automatiza y es auto gestionado por el usuario.

El énfasis puesto en los componentes que hacen a la *capa de gestión del conocimiento* se visualiza instantáneamente al entrar en el aula virtual. Se puede

observar que el diseño de la plataforma es agradable a la vista y está construido de acuerdo a la usabilidad que podrían tener la mayoría de los sitios web. En la parte superior se presentan dos maneras de recorrer el aula virtual: se puede ir ingresando al contenido y las actividades por módulo y navegar por las actividades por separado o visualizar un recorrido lineal para hacer las actividades en un orden propuesto (forma convencional del sistema Moodle). La primera modalidad permite visualizar los ejes del curso y habilitar los contenidos a medida que se vayan cumpliendo los tiempos planificados, así como también muestran en una misma pantalla todas las actividades más importantes que se necesitan para completar ese eje. La segunda modalidad, lleva al alumno por lo que se puede llamar “sendero de migajas”, un paso a paso que ordena el recorrido por el curso. Chicos.net optó por ofrecer las dos modalidades, incluyendo la descarga del módulo entero en formato PDF para archivar.

En este caso, las puertas de entrada al contenido, es decir los “links” que llevaban a los espacios comunes a lo largo del curso, como la "mesa de ayudas" o "el rincón de encuentros", se recordaban en diferentes partes del recorrido, en mensajes y consignas que proponían las docentes. Como se dijo anteriormente, presentar los contenidos de forma intuitiva es fundamental para que el alumno tenga la posibilidad de realizar todas las actividades propuestas y no se pierda por pestañas o links que los frustren en su aprendizaje. En este sentido, las preguntas en la "mesa de ayudas" acerca de la usabilidad del sitio y cuestiones técnicas para resolver las actividades fueron escasas y sobre todo al principio del cursado.

identificado como
Maria Paula Palazzesi

Salir

AJUSTES

Administración del foro

Suscripción opcional

Suscribirse a este foro

Administración del curso

Ajustes de mi perfil

Mesa de Ayuda

Este es el espacio para la resolución de dudas e inconvenientes sobre los aspectos técnicos del curso.

Utilice el botón "Añadir un nuevo tema de discusión" para solicitar la ayuda del profesor tutor.

Tenga en cuenta que cuanto más descriptivo sea Ud. en el planteo de su inconveniente, se incrementan las posibilidades de ofrecerle una respuesta más ajustada al mismo.

TEMA	COMENZADO POR	GRUPO	RÉPLICAS	ÚLTIMO MENSAJE
CUESTIONARIO 3	Sevilla González Jazmín	Grupo 5	4	Weisz María Eva vie, 3 de oct de 2014, 20:06
CUESTIONARIO 2	Gigliani María Alejandra	Grupo 5	1	Ana Belén Schiavone mié, 1 de oct de 2014, 23:31
CUESTIONARIO MÓDULO 3	Gigliani María Alejandra	Grupo 5	1	Ana Belén Schiavone lun, 29 de sep de 2014, 23:20
CUESTIONARIO 3	Gigliani María Alejandra	Grupo 5	1	Ana Belén Schiavone lun, 29 de sep de 2014, 23:19
UNA RED DE CAMPAÑAS	Aguirre Karina Mabel	Grupo 5	1	Ana Belén Schiavone mié, 24 de sep de 2014, 10:40

Mesa de ayuda del grupo 5 propuesta para resolver dudas técnicas sobre la plataforma

Más allá de estas dos estructuraciones el contenido de los módulos se iba habilitando progresivamente para cada usuario en el tiempo que fuera cumplimentando los requisitos para continuar en el cursado: responder el cuestionario de autoevaluación de cada módulo. De lo contrario, el siguiente espacio de contenidos no era habilitado por el servidor. Para completar la totalidad del curso, además de todos los cuestionarios auto evaluativos aprobados, se solicitaba la intervención en al menos dos de los foros de los módulos. En este sentido, se muestra interés de parte de los que diseñaron la propuesta por fomentar la participación y el intercambio entre usuarios.

Como señalamos anteriormente, además de los datos de seguimiento de cada alumno, muchas veces se intenta hacer una devolución de la experiencia en el curso en general mediante encuestas a los mismos participantes. La información recolectada queda sistematizada mediante las herramientas pensadas en la capa de administración del curso y proveen insumos para el rediseño de las plataformas o de los contenidos en una siguiente oportunidad. Este curso despidió a los alumnos con una encuesta de este tipo, además de los mensajes de despedida con algunas

preguntas cualitativas donde podían expresarse sobre los puntos de la encuesta más estructurada.

En los foros, los docentes no respondían a cada mensaje de cada alumno a no ser que tuvieran una duda puntual sobre el contenido o sobre la consigna. Sus intervenciones resumían la idea del módulo y rescataban algunas opiniones de los estudiantes que siguieran con la idea del contenido planteado. También, a medida que pasaban los módulos, las tutoras iban dando pautas sobre cómo mejorar el intercambio en los foros. La herramienta "responder" a un mensaje directo del foro no era utilizada, sino que en las pocas intervenciones en las que se citaba a otro compañero lo hacían desde un mensaje nuevo en el foro. Aunque desde las tutorías estaba la intención y se alentaba a la participación por fuera de las consignas, los foros no lograron instalarse como espacios de intercambio directo entre los estudiantes.

"Pueden comentar las respuestas y reflexiones de otros colegas, enriquecer sus intervenciones, poner a consideración otros aspectos y debatir entre todos los participantes del foro"

(Tutora alentando al intercambio, en el foro del módulo 2)

"Hola a todos, me gustan mucho sus propuestas, excelente que hayan pensado estrategias para los padres y me alegra que les haya servido el material que trabajamos."

Liliana me parece muy original tu propuesta de juego de roles donde los chicos actúan como adultos con las Tic's. Karina me parece muy bien cómo adaptaste la propuesta a tu taller con padres con el eje de educación sexual integral."

Sería muy bueno a futuro que todos los que trabajen estos temas puedan seguir compartiendo experiencias. Creo que un espacio de foro continuo auto gestado sería muy enriquecedor."

Fue un placer compartir el curso con ustedes y espero volvamos a encontrarnos alrededor de estos temas."

Hasta siempre!

Natalia"

(Tutora alentando al intercambio, rescatando las opiniones de algunos alumnos y proponiendo trabajo por fuera del cursado, Foro módulo despedida).

Tomamos a la creación de las comunidades de aprendizaje no como algo dado o forzado a formarse por características comunes de los miembros, sino como una construcción en las prácticas. Vemos que internet facilita algunas condiciones para que se creen comunidades, pero nos interesa aquí explicar qué condiciones existen para la formación de una comunidad de aprendizaje. Que solamente se tenga un "aula virtual" no es la única garantía de que esto suceda, sino que tienen que ver también las propuestas pedagógicas con las que esta se diseñe y cómo se aborde el proceso dentro del entorno virtual.

Anteriormente se habló de las condiciones que se deben tener en cuenta a la hora de analizar la conformación de comunidades on-line: condiciones mediadoras, políticas y espaciales. Para la conformación de comunidades de aprendizaje on-line hemos visto que no se puede trasladar estas condiciones como las condiciones de la educación tradicional, por ejemplo, el hecho de pertenecer a una institución no garantiza estar dentro de una comunidad. Se observa claramente en este caso, en donde el proyecto no estaba enmarcado en una institución de educación formal reconocida por el Estado, como pueden ser un instituto terciario o una universidad. Eran usuarios de diferentes países de habla hispana, que en su mayoría realizaban voluntariamente el curso. Casi todos eran docentes y, tanto en su presentación ante el grupo, como en sus intervenciones en las actividades o en su evaluación, se distinguía este rasgo trayendo características de la educación tradicional vertical o no participativa. A continuación, se presentan tres ejemplos de las intervenciones en el último foro donde se hacía una devolución de la experiencia vivida dentro del campus virtual:

Silvina Carraud: "Me gustaron los cuestionarios, porque me hicieron darme cuenta que había aspectos que desconocía". ¿Qué actividad te gustó más? "Ninguna en particular, admito la falta de tiempo para profundizar en las temáticas. He guardado el material para trabajarlo en clase.

Beatriz Duodenas: "Las actividades me resultaron todas muy útiles y variadas, en particular me pareció muy útil el cuestionario que colaboraba a autoevaluarse y fijar la síntesis del material leído. La que más me costó fue hacer de redactor de la situación en mi ciudad, la exposición no es mi fuerte"

Susana Mignone: "Me gustó todo el material, menos la participación en los foros, pero creo porque no estoy acostumbrada a participar. El curso fue muy didáctico, dinámico, y esclarecedor. Muchas gracias por todo".-

Se repiten los comentarios que destacan la autoevaluación y las problemáticas para participar en actividades que requerían más compromiso de lectura, de participación o de horas dentro del curso.

Retomando la idea de mediación pedagógica para pensar las plataformas y el desarrollo de un proyecto de E-learning, se vuelve sobre la premisa que habla de la dificultad de enseñar cómo no se ha aprendido. La familiarización con las herramientas virtuales implementadas desde una mediación pedagógica es muy difícil si no se ha aprendido desde esa perspectiva. Queda claro que por cuestiones generacionales, este grupo tiene incorporado una manera tradicional de enseñar, por lo tanto, su manera de entenderse dentro del curso se mostró también de una forma tradicional, donde el saber está depositado en el tutor y en los contenidos que se dieron en la plataforma, en cambio de la participación y el intercambio con los demás del grupo.

Otro aspecto del análisis, es la creación de un perfil y los foros de bienvenida, que son los primeros elementos visibles que abren paso en la práctica concreta de construir la comunidad de aprendizaje dentro de una plataforma educativa online. En nuestro caso, como en muchos otros, a la par de las especificaciones técnicas para acceder a la plataforma y navegarla, se brindó un instructivo para la personalización del perfil, con datos y foto de avatar. Sin embargo, aunque las tutoras incentivaron a que se realizará esta personalización, sólo 9 de los 46 alumnos que participaron alguna vez del curso efectivamente lo hicieron. Y de esos 46, solamente 26 se presentaron en el foro, siendo esta la misma cantidad que llegó a completar todas las intervenciones.

En este sentido, la experiencia sobre los perfiles con los que uno navega en las plataformas de E-learning nos lleva a pensar en la virtualización que puede tener nuestra identidad en estos nuevos entornos y estos cambios como condiciones mediadoras al momento de conformar una comunidad. Si virtualización no significa lo opuesto a lo real, o lo falso, sino un cambio, una transformación de un ser en otro ser, tener que ver cómo juega esta presentación a los demás y quienes son o devienen en el entorno virtual abre muchas posibilidades o nuevas problemáticas. Los participantes eligieron con qué nombre presentarse y que contar al grupo de la plataforma. En este espacio puede configurarse la identidad de una manera que no es la misma que en otros entornos virtuales, por ejemplo, una red social.

Trabajar on-line permite ampliar fácilmente el conocimiento sobre otros miembros del grupo por medio de las redes sociales y poder quedar en contacto con ellos más allá de los objetivos de intercambio de aprendizaje adentro de la plataforma. Uno de los pocos intercambios públicos que hubo entre integrantes del grupo en las diferentes actividades se basó sobre aportes que realicé yo misma con el fin de generar alguna respuesta por parte de los demás usuarios. Dentro de mi presentación incluí las redes sociales de mi espacio laboral e invité abiertamente a pasar para conocer más sobre el lugar de donde yo venía, obteniendo una sola respuesta:

Karina Aguirre: *"Hola María Paula, ahí te he enviado una solicitud de amistad al face de ConvivirRosario! Todo suma!!!!!! A aprender juntos. Saludos a todos! (Foro ¡Comenzamos! - 14/09/14).*

Generalmente, en los foros de presentación y de despedida de los cursos el lenguaje que usan los participantes es informal. En este caso las docentes alentaban a una comunicación más distendida para romper con las presentaciones formales. La mayoría de los participantes eran adultos cuyas profesiones están relacionadas con la educación o eran padres de niños, niñas y adolescentes. Algunos ejemplos de presentación en el curso:

"Hola gente! Mi Nombre es Karina soy Profesora de Educación Especial, Oriunda de Curuzú Cuatiá, La Sucursal del cielo, en la Provincia de Corrientes, Argentina. Trabajo en un Centro con niños, adolescentes y jóvenes con discapacidad en la Provincia de Entre Ríos, me gustan además los idiomas, estudié portugués, Lengua de señas Argentinas y actualmente Francés e Inglés, también estoy cursando la Primera Cohorte de la especialización en políticas Públicas de Niñez, Adolescencia y familia, la cual me despertó un gran interés en toda la temática de infancias y adolescencias, es realmente muy, muy interesante, tengo muchas expectativas!!!!!!! Saludos a todos y a aprender!!!!!!" (Intervención en el foro de apertura "¡Comenzamos!" - 10/09/14).

"Hola gente!! soy Vanesa!! un poco tarde mi ingreso!! soy de Bonifacio, un pueblo de 1500 habitantes de la pcia de Bs As, a 500 km de Capital Federal. Ando con problemas de internet por lo cual no he podido hacer nada! Soy profe de Psicología y trabajo en un Equipo de Orientación en Nivel Inicial y Primaria!!!" (Intervención en el foro de apertura "¡Comenzamos!" - 16/09/14).

Por otra parte, desde Chicos.net, se propuso un espacio apartado llamado “Rincón de encuentros”, es cual se describió como un espacio para el “encuentro y la charla informal, que nos permitan conocernos más y conformar así nuestra propia comunidad de aprendizaje”. Dentro del grupo 5, Este espacio no tuvo éxito, ya que solamente se inició una sola conversación a la que respondieron 3 participantes. La poca interacción pública visible en los foros entre los participantes se repitió a lo largo del curso.




Rincón de encuentros dentro del aula virtual del grupo

Los materiales de los módulos estaban ya diseñados y eran específicos de la visión de la organización sobre el uso seguro y responsable de las Tic's, utilizando recursos multimedia y accesibles para un público general no especializado. En referencia a la parte de la *capa de gestión de conocimiento* que se va construyendo durante el curso, fue construida integralmente por los aportes de los participantes en los foros, contando experiencias y trayendo producciones propias sobre los temas presentados. Las profesoras no proporcionaron otros materiales a lo largo del curso, pero alentaban a que los alumnos siguieran compartiendo más información. A modo de ejemplo, podemos ver las intervenciones de los participantes que en su devolución

hacían referencia a materiales por fuera de la plataforma o compartían archivos y páginas por su cuenta al hablar en un foro:

"Altamente recomendable sobre este particular este post de ayer mismo de Enrique Dans y que lleva por título Internet, seguridad y sentido común: 9 consejos para recordar. Un saludo" (Intervención en el foro del Modulo 2, con hipervínculo al material fuera de la plataforma)

USUARIO



Usted se ha identificado como **Maria Paula Palazzesi**









Salir

AJUSTES

- Administración del foro
- Suscripción forzosa
- Administración del curso
- Ajustes de mi perfil

Grupos separados: Grupo 5

Novedades y anuncios

TEMA	COMENZADO POR	GRUPO	RÉPLICAS	ÚLTIMO MENSAJE
UN HASTA PRONTO...	 Ana Belén Schiavone		0	Ana Belén Schiavone vie, 17 de oct de 2014, 14:08
CERTIFICADOS DISPONIBLES	 Ana Belén Schiavone		0	Ana Belén Schiavone vie, 17 de oct de 2014, 13:34
SOBRE APROBACIÓN DEL CURSO Y CERTIFICADOS	 Ana Belén Schiavone		0	Ana Belén Schiavone mié, 15 de oct de 2014, 00:48
EN EL FINAL...	 Ana Belén Schiavone		0	Ana Belén Schiavone mar, 7 de oct de 2014, 13:35
ÚLTIMO TRAMO...	 Ana Belén Schiavone		0	Ana Belén Schiavone mar, 7 de oct de 2014, 13:00
APERTURA DEL FORO TEMÁTICO, CUESTIONARIO Y ACTIVIDAD OPTATIVA DEL MÓDULO 4	 Ana Belén Schiavone		0	Ana Belén Schiavone mié, 1 de oct de 2014, 23:23
INICIO DEL MÓDULO 4	 Ana Belén Schiavone		0	Ana Belén Schiavone mié, 1 de oct de 2014, 15:29
ORIENTACIONES PARA HABILITAR LOS CUESTIONARIOS DE CADA MÓDULO	 Ana Belén Schiavone		0	Ana Belén Schiavone lun, 29 de sep de 2014, 23:19

Espacio de acompañamiento de las actividades del curso por parte de las docentes: "Foro de Novedades y anuncios"

Si nos detenemos en el ejemplo, solamente se utilizó comunicación asincrónica. Cada uno de los 4 módulos tenía un foro con una propuesta de actividad para trabajar el eje de la unidad. Podía ser la reflexión sobre alguno de los conceptos del material del módulo, el debate sobre un video disparador o contar una experiencia personal o proyecto referido a la enseñanza del uso seguro y responsable de Tic's. La mayoría de los módulos trabajaban la introducción de la perspectiva de Chicos.net, con sus conceptos y teoría para abordar diversas problemáticas de la vulneración de derechos en entornos virtuales. Desde esta perspectiva, se corresponde con el uso de estas herramientas antes descripto, donde la comunicación asincrónica dentro de un entorno de aprendizaje on-line se utiliza para fijar conceptos o para actividades que sean de tipo reflexivo. Además, este tipo de herramientas, de foros debate por temas

que no requieren de una conversación en simultáneo, por un lado permiten la flexibilidad de horarios de dedicación de las personas que están involucradas en el curso, pero por el otro hacen que la participación sea más alejada y descomprometida con el grupo.

Los foros centrales además se reforzaban con actividades optativas como redacción de noticias, votaciones online o la visita a otros espacios por fuera del curso, pero quizás lo que más se asemeja a una comunicación sincrónica pudieron ser las notificaciones de correo electrónico. Pensado desde la forma tradicional, los E-mails no parecen poseer ninguna de las características de comunicación en tiempo real, pero si tenemos en cuenta la telefonía móvil y la conexión permanente a internet a través de estos dispositivos, los mails pueden avisar lo que está sucediendo en el momento. Las notificaciones de las intervenciones en los foros que hacían los demás participantes llegaban a mi teléfono durante todo el día en forma de E-mails, dándome la posibilidad de responder en ese mismo instante la publicación. Aunque no sea técnicamente lo que implica una comunicación asincrónica en términos del contrato por parte de los miembros del grupo para estar todos al mismo tiempo delante de la pantalla, es el gran uso de los dispositivos móviles y su conectividad los que hacen que cambien las reglas de juego dentro de los entornos virtuales.

Sin embargo, nuestro ejemplo no utiliza en ningún momento actividades que involucren el trabajo en grupo, ya que ni siquiera en los foros se evidencia un intercambio activo entre los participantes. Esto es lo referido a la *capa de la colaboración* anteriormente nombrada cómo los elementos dentro de un entorno de E-learning que hacen al inter-aprendizaje directo con herramientas que permiten actividades colaborativas. No se realizó ningún trabajo en grupos.

10) Conclusión

“Estamos en medio de un proceso de reformulación del significado y los fines de la educación, y no meramente intentando encontrar formas mejores, más rápidas y económicas, de hacer lo mismo que ya estábamos acostumbrados a hacer.” (Burbules y Callister, p38). Durante el desarrollo de esta tesina, se han estudiado modos y características de los entornos de E-learning, no como meras copias del modelo de educación tradicional, sino viendo sus potencialidades desde la perspectiva Educomunicacional del aprendizaje en comunidad mediante nuevas tecnologías.

Sin embargo, a lo largo de este recorrido y con el análisis del caso, se ha puesto en evidencia que no es la tecnología por sí sola la que lleva a construir inevitablemente una comunidad de aprendizaje, sino que tiene que ver más con la mediación pedagógica que se lleve a cabo y con las prácticas que los usuarios desarrollen en el espacio. Tomando a los entornos de aprendizaje online como virtualizaciones de los espacios tradicionales, es decir, como una ampliación de lo real, en el sentido de las potencialidades pero sobre todo de las nuevas preguntas y el repensar de qué manera se está diseñando esos espacios.

Si pensamos al E-learning como una copia de los espacios tradicionales de aprendizaje, estos van a responder a un modelo pedagógico que consiste en el estudio individual de contenidos online y sólo la realización de ejercicios autocorrectivos, un modelo de escasa utilidad en contextos en los que la comunicación entre los participantes es importante y la "construcción" de artefactos culturales se considera una de las actividades básicas de aprendizaje (Area y Adell, 2009).

La mayoría de los cursos de E-learning concentran su atención en las capas de administración y contenido, siendo el curso de Chicos.net un ejemplo de esto. A lo largo del trabajo se habló de la importancia que tiene la construcción de una

comunidad de aprendizaje para que realice la apropiación colectiva del conocimiento que se va formando y transformando en esa práctica misma. Pero si todavía el viejo modelo educativo lineal y positivista sigue organizando la educación formal presencial con tanta fuerza, difícilmente en los diseños de cursos online se vislumbren cambios tan notorios. Aquí lo que debe cambiar es la forma en que se piensa la mediación pedagógica tanto del lado de los educadores como de los educandos.

Las nuevas tecnologías facilitan la participación activa y colectiva en la creación y apropiación de conocimiento, pero solamente en la medida que las personas involucradas en el proceso habiliten esto. En el curso que se tomó como ejemplo, por más que los docentes incentivaron a la participación, los participantes siguieron manteniendo prácticas propias de la educación formal clásica, manteniendo una distancia y depositando toda la experticia en los docentes. No hubo interacciones grupales, solamente monólogos de los participantes que intentaban cumplir con lo que se proponía para aprobar el curso.

En cuanto a las herramientas para promover el trabajo colaborativo en línea, muy pocas experiencias han tenido éxito con herramientas propias en cada plataforma. Para esto se pueden tener en cuenta otras aplicaciones que están al alcance de todos y que son de uso habitual para otras áreas, pero que incorporándolas de manera crítica a las actividades de aprendizaje se pueden utilizar para alentar el trabajo el grupo. Como se dijo antes, la tecnología por sí misma vista como “salvadora” no resuelve los problemas educativos. En cambio, articulando los entornos virtuales con modelos educ comunicativos de enseñanza lleva a formar otro tipo de conocimiento y prácticas de aprendizaje.

Por último, cabe destacar la rapidez con la que se introducen nuevos dispositivos y proliferan sus usos, traen aparejado los cambios en los entornos virtuales y por ende nuevas problemáticas y virajes en los objetos de estudio. Para continuar próximas líneas de investigación, la experiencia en el caso nos alienta a preguntarnos más allá de la educación en entornos virtuales sino que ampliar estos con la movilidad y la conectividad en todo momento y en todo lugar de los dispositivos móviles.

11) **Bibliografía**

Almenara (2002): "Nuevas tecnologías, comunicación y educación"

<http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/3.pdf>

Aparici, R (2011). "*Principios pedagógicos y comunicacionales de la educación 2.0*" En Revista La Educ@ción Nº145, Recuperado de: http://www.educoas.org/portal/La_Educacion_Digital/laeducacion_145/articles/Roberto_Aparici.pdf

Aparici, R. y Silva, M. (2012). *Pedagogía de la Interactividad*, En Revista Comunicar Nº 38, Recuperado de : <http://www.revistacomunicar.com/pdf/comunicar38.pdf>

Area, M. y Adell, J. (2009): "E-learning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos (Coord): Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga, pags. 391-424.

Burbules, N. y Callister, T. (2001) "Educación. Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información" Ed. Granica. España.

Chacón Medina, A. (2004): "*La educación en la sociedad de la información. Educando en la red*" En IX Jornadas Andaluzas de Organización y Dirección de Instituciones Educativas. Recuperado de: <http://www.ugr.es/~sevimeco/biblioteca/orgeduc/redes/ANTONIO%20CHACON%20MEDINA.pdf>

Entrevista a Ismar de Oliveira, Daniel Prieto y Guillermo Orozco realizada por Roberto Aparici: "*Educomunicación 2.0*" Publicada en canal de YouTube "UNED entrevistas" 14/6/2012 <https://www.youtube.com/watch?v=JD8Di8qyv6g&hd=1#>

Entrevistas "*Congreso de Educación Mediática en La aventura del saber, TVE 2 - Parte 1*" Publicada en canal de YouTube "Educación Mediática" 6/2/2012 <https://www.youtube.com/watch?v=84E6n9fkk20&feature=related&hd=1>

Facundo, A. (2004): "*La virtualización desde la perspectiva de la modernización de la educación superior: consideraciones pedagógicas*", En Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento, Vol. 1 Nº1, Recuperado de: <http://www.uoc.edu/rusc/dt/esp/facundo1104.pdf>

Kaplum, M. (2012): “*Del educando oyente al educando hablando. Perspectivas de la comunicación educativa en tiempos de eclipse.*” En Revista Diálogos de la comunicación N° 37, Recuperado de:

<http://www.dialogosfelafacs.net/wp-content/uploads/2012/01/37-revista-dialogos-del-educando-oyente-al-educando-hablante.pdf>

Perez-Mateo Subirá, M. (2007) “*La dimensión social del aprendizaje colaborativo virtual*” En Revista de Educación a Distancia, N° 18. Recuperado en:

http://www.um.es/ead/red/18/perez_mateo_guitert.pdf

Prieto Catillo, D. y Van de Pol, P. (2006) “*E-Learning, comunicación y educación. El dialogo continua en el cyberspacio*”, Recuperado de:

<http://cmap.javeriana.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1JP2LLNZ1-1C4B339-2LP>

Portal web Educ.ar (2004) Artículo “*E-learnig y 7 pecados capitales*” Recuperado de:

<http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevos-alfabetismos/el-elearning-y-los-7-pecados-capitales.php>

Portal web Educ.ar (2004) Artículo “*La calidad de la educación a distancia continúa siendo un tema muy complejo*” Recuperado de:

<http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevos-alfabetismos/la-calidad-en-la-educacion-a-distancia-continua-siendo-un-tema-muy-complejo.php>

Portal web Educ.ar (2013) Entrevista a Marta Mena “*La evolución de la educación a distancia*” Recuperado de:

<http://www.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=120603&referente=>

Levy, P (1999) “*¿Qué es lo virtual?*” Paidós. Barcelona

Litwin, E. (2005): “*Tecnologías educativas en tiempos de Internet*”. Buenos Aires, Amorrortu. Recuperado de

http://cmapspublic.ihmc.us/rid=1GNWMM0B7-1L1N1LP-P7D/NT_%EE%80%80Litwin%EE%80%81.pdf

Santangelo, H (2000): “*Modelos pedagógicos en los sistemas no presenciales basados en nuevas tecnologías y redes de comunicación.* Revista Iberoamericana de Educación. OEI.

http://dspace.uces.edu.ar:8180/dspace/bitstream/handle/123456789/571/Modelos_pedag%F3icos_en_los_sistemas.pdf?sequence=1

Facundo, A. H. (2004): "La virtualización desde la perspectiva de la modernización de la educación superior: consideraciones pedagógicas", Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento, Vol.1 N°1. En: <http://www.uoc.edu/rusc/dt/esp/facundo1104.pdf>

Sangrà, A.; Vlachopoulos, D., Cabrera, N., Bravo, S. (2011). Hacia una definición inclusiva del e-learning. Barcelona: eLearn Center. UOC.

Taylor, S.; Bogdan, R. (2002). Introducción a los Métodos Cualitativos de investigación. Buenos Aires: Paidós.

Téllez Infantes, A (2002); " Nuevas etnografías y ciberespacio: reformulaciones metodológicas." en 1er Congreso Online del Observatorio para la CiberSociedad. En: <http://www.cibersociedad.net/congreso/comms/c10tellez.htm>